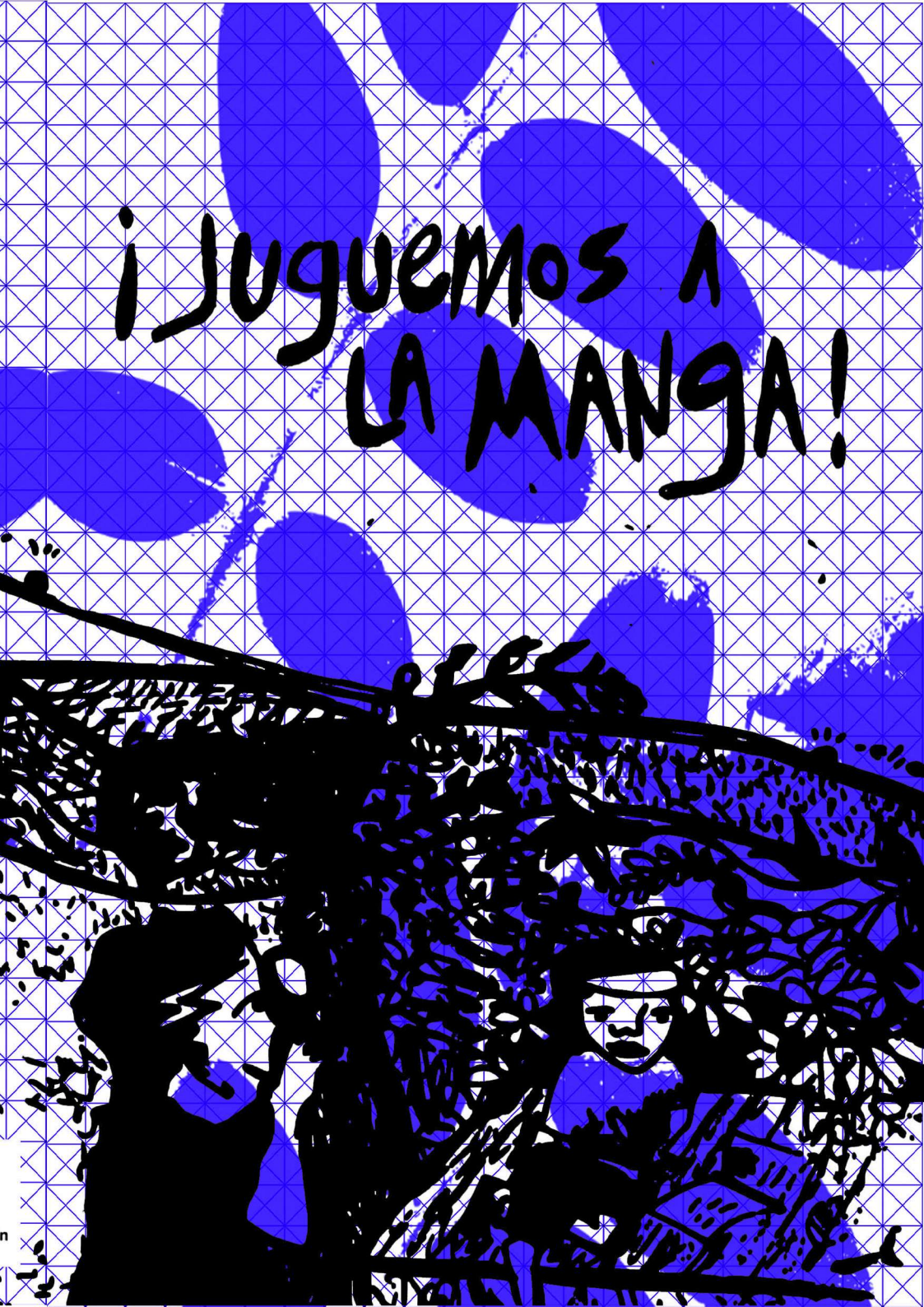
¡Juguemos a la manga!



Proyecto ganador de la Convocatoria de Estímulos par ael Arte y la Cultura 2019 - Secretaría de Cultura Ciudadana

Fonds

Arts Collaboratory

STICHTING DOEN

terre des hommes schweiz Perspektiven für Jugendliche

PLATOHEDRO

PROYECTO NN

Alcaldía de Medellín

¡JUGUEMOS A LA MANGA!

Un proyecto cocreado por
Platohedro y Proyecto NN

En colaboración con
Sintropía y Deúniti

EQUIPO DE TRABAJO:

Yuliana Rodriguez, Duvan Rueda, Juan Jaramillo, Julián Giraldo, Shara Castaño, Cristina Correa, María Collado, Sharon López, Lina Mejía, Alex Correa, Luciana Fleishman, Gabriel Duque, Luisa Fernanda Echeverri Montoya, Laura Sofía Montoya, Pablo Mejía, Juan Esteban Naranjo, Sebastián David Ochoa, Karen Salazar, Juliana Cuello, Natasha Jaramillo, Danilo Gómez.

AGRADECIMIENTOS:

Agradecemos a todas las personas que de alguna manera se han vinculado a la #MangaLibre para compartir con nosotrxs la posibilidad de crear y habitar este espacio de nuestros amores, especialmente a lxs niñxs del matineé que siempre disponen su energía y mejor actitud para contribuir a la construcción de este espacio común y que nos motivan a seguir pensando nuevas formas de pedagogía y práctica:

La virgen del plug (mx) Laboratorio de medios inestables (mx), La Jaquer EsCool (col), Daniel Alvarez, Maria Angel Restrepo, Samuel Gonzalez, Nicolas Gonzalez, Salome Sánchez, Maria Isabel Gonzalez, Emanuel Carmona, Valery Criado, Paulina Pino, Manuela Gallego, Juan Jose Jaramillo, Salome Jaramillo, Juana Velazquez, Miguel Angel Alvarez, Joshua Martinez, Mariana Echeverri, Maria Angel Echeverri, Leandro Quiroz, Gabriela Buitrago, Sebastian Gomez, Juan David López, Andres Arboleda, Richard Gómez, Ana María Becerra, Carolina Correa.

Este librillo fue impreso en La Casa Mutante, Medellín
en noviembre de 2019

JUGUEMOS A LA MANGA
Habitantes de un espacio común

#MangaLibre es un proyecto que inicia en el año 2011, luego de la demolición del edificio de Comfama del barrio Buenos Aires, el cual se ubicaba frente a la Casa Platohedro. Esta transformación en el territorio dejó un espacio baldío, deteriorado y abandonado que se convirtió en basurero en donde se instalaron dinámicas de venta y consumo de drogas. Como vecinxs inmediatos de este espacio, Platohedro empieza el proceso de apropiación de #MangaLibre con acciones sencillas como la siembra de árboles y haciendo jornadas de limpieza de la zona verde. Con el transcurrir de los años este lugar se ha convertido en escenario para realizar múltiples actividades, siempre teniendo a los y las niñas como protagonistas para sembrar árboles nativos y una huerta comunitaria, para construir las escaleras de acceso, para diseñar y pintar colectivamente los murales, para la creación y siembra de jardines melíferos de especies polinizadoras, para la fabricación de hoteles para abejas solitarias, entre otras muchas otras acciones colectivas.

Gracias al encuentro MDE15 del Museo de Antioquia desarrollado en el año 2015, se construyó un artefacto de encuentro mediante convites que articuló los esfuerzos de varixs colectivxs, dando lugar paulatinamente a la inclusión de otrxs amigxs, crews y distintxs agentes de la ciudad, con el fin de continuar con

el proceso de autoconstrucción de espacios comunes de convivencia.

En la #MangaLibre se han realizado más de 147 actividades durante 8 años de apropiación: proyecciones audiovisuales, conciertos, jornadas de artes visuales, talleres de experimentación, fiestas comunitarias y jornadas de siembra y cosecha, con personas del vecindario, amigxs y parcerxs. Este proceso ha logrado cambios significativos en el barrio Buenos Aires, especialmente en el sector ubicado entre la estación Bicentenario del tranvía y el Puente de la Toma donde se evidencian problemáticas como la poca participación de la población en procesos culturales, artísticos y deportivos, el bajo ingreso de recursos económicos, el desinterés por el territorio, el consumo y expendio de psicoactivos, el mal manejo de residuos sólidos y el poco acceso a la educación.

#MangaLibre continúa en construcción colectiva, desafiando poco a poco los imposibles urbanos con acciones libres y compartidas, convirtiéndose cada vez más en una utopía urbana en la cual seguimos apostando.

La ciudad es el lab

Fabrica de lúdicas colectivas fue un proyecto ejecutado durante el año 2018 en donde distintos colectivos artísticos (muralistas, arquitectxs, agricultoras, hackers, múscxs, entre otrxs) intervinieron el espacio de #MangaLibre con actividades e instalaciones efímeras o de características más permanentes. ¡Juguemos a la manga! es la continuación de la idea de "fábrica" como sitio de aprendizaje lúdico, dónde se cruzan el hacer y el pensar, abriendo espacios para la apropiación y transformación colectiva del espacio común mediante las lógicas del "hazlo tú mismo", fabricando artefactos que, sujetos a metodologías de diseño colaborativo, resulten en la ejecución de intervenciones donde todxs seguimos haciendo parte de la transformación física de la #Mangalibre como territorio de experimentación y participación colectiva.
En esta ocasión fuimos cuatro colectivos quienes estuvimos desarrollando laboratorios de creación/acción en el territorio: Deúniti, Sintropía, Platohedro y Proyecto NN. Esta publicación reúne las memorias y algunas reflexiones derivadas de esta experiencia colectiva de apropiación y transformación de este espacio comunitario con el que como organizaciones e individuos nos hemos vinculado desde el hacer y los afectos.

¡Bienvenidxs a leer!

#Compartiresbacano
#Manosalaminga
#Juguemosalamanga

Capítulo 1

PLATOHEDRO
La interdisciplinariedad

¿Cómo entendemos la interdisciplinariedad en Platohedro? ¿Dónde vemos que sucede?

La interdisciplinariedad nos atraviesa a partir de nuestros procesos pedagógicos, proyectos creativos, residencias y en general, en todas nuestras prácticas donde los saberes se conjugan y complementan.

No establecemos jerarquías entre los diferentes saberes sino más bien permitimos que sucedan contaminaciones (o mejor, polinizaciones y resonancias), entre las diversas experiencias y referencias que comparten las personas que participan de los procesos de Platohedro en calidad de facilitadoras, residentes, participantes de talleres, integrantes del equipo de trabajo y todas nuestras cómplices con las que desarrollamos diferentes iniciativas.

Entendemos la interdisciplinariedad como la posibilidad de ausencia de disciplina, como prácticas que se mezclan sin (pre)-juicios, sin etiquetas y sin delimitar bordes, desde el error, el azar creativo y la búsqueda fuera de la normatividad.

La inter (entre) o trans (a través de) disciplinariedad, posibilita encontrarnos con las otras, idear juntas, compartir nuestras vivencias, contenernos, analizar conflictos y tensiones, conspirar soluciones, meternos incluso en más líos, todo en aras de experimentar y cambiar situaciones que nos movilizan.

Fusionar poderes es entonces la premisa de la inter o transdisciplinariedad, valorarnos y valorar a las otras, confiar en el caminar y resistir a la individualización, a la fragmentación y segregación discriminada de las personas y el saber.

¿Qué aprendizajes y/o desafíos nos ha traído el cruce de saberes y experiencias, especialmente en torno a procesos comunitarios?

La construcción de saberes se hace a partir de la integración de múltiples miradas y experiencias. Este cúmulo de experiencias y aprendizajes es el material que cada persona tiene y puede aportar en los procesos colectivos. Es importante reconocer que cada cual tiene sus propios saberes, pero la experiencia personal no es la única verdad, encontrarnos en espacios comunitarios posibilita aunar diversas percepciones, sentires, maneras y conocimientos que confluyen en apuestas creativas de transformación, atravesadas por experiencias personales pero también colectivas.

Son muchos los aprendizajes gracias al cruce de saberes que se da a partir de procesos comunitarios, la pasión por lo que se hace resulta un motor para aprender cada vez más. Nuestra experiencia nos dice que la combinación de las diferentes ciencias, saberes y técnicas, puede hallar soluciones a problemas comunes.

No encasillarnos nos permite explorar formas de aprender y hacer distintas.

Manga Libre ha sido uno de los espacios donde estas dinámicas se impulsan, donde el sancocho, lxs amigxs, la pintura, las palas, las plantitas, los árboles y lxs niñxs, construyen desde la práctica continua, donde cada saber es valioso y cada persona puede participar desde sus posibilidades y deseos.

Juguemos a la manga es un proyecto donde lo inter-transdisciplinario, nos permite ir más allá de lo preconcebido en el espacio comunitario, arriesgando a intentarlo juntas, a encontrar fórmulas insospechadas y con fortuna, alcanzar serendipias.

Manga Libre nos enseña a pensarnos los cuidados en el espacio en disputa, nos invita a compartir nuestros lugares, a aceptar la frustración cuando hay retrocesos en los cambios, a repartirnos lo dolorcitos cuando un dispositivo o alguna de sus partes desaparece misteriosamente.

En Juguemos a la manga y las actividades que suceden en la Manga libre, los aprendizajes son:

"Yo en la Manga Libre aprendí a soldar" Alex Correa.

"En Manga Libre aprendí a recoger basura, a darle comidita a los árboles y a saber que tenemos ahí guayacanes, mango, aguacate, carboneros, acacias y limón", Shara Castaño.

"Yo aprendí en la manga a soldar, a cortar madera, también aprendí que el carbón es fundamental en los abonos, nunca imaginé que sirviera para eso. Me alegra mucho que tengamos ya 57 árboles en la manga y que sea un pulmoncito para esta ciudad tan contaminada", Duvan Rueda.

"Aprendí a soldar, a cortar madera, a sembrar y arar la tierra, a tirar, mezclar, a pegar adobes. Aprendí a tener más paciencia con lxs niñxs", Julian Giraldo.

"Aprendí a cortar madera, a trabajar en equipo, a sembrar y a cosechar, aprendí sobre el reconocimiento de plantas, las temporadas de siembra y sobre la apropiación de espacios desde la acción", Diego Restrepo.

"En Manga Libre aprendí a hablar con transeúntes sobre las plantas, a llegar a acuerdos con personas con ideas opuestas, aprendí a construir un lugar con mi manos y mis afectos", Julieta R.

La inter-transdisciplinariedad siempre será una desafío en nuestra sociedad contemporánea. Juntarse es un acto disruptivo y sumamente difícil para nuestros egos, miedos y paranoias. Creer y compartir nunca ha sido fácil en nuestros contextos marcados por la violencia, la competencia se ha naturalizado tan profundamente como las violencias de género. Por esto es de vital importancia generar procesos en los que, a través de diversas estrategias, aprendamos a construir juntxs desde las particularidades, a respetar y apreciar cada persona y cada saber.

Cápsula 1

"Los lugares de encuentro colectivo deben ser pensados cada vez más como espacios de lo común... que requieren procesos de apropiación dónde las comunidades, las entidades culturales y junto con los presupuestos estatales, puedan encontrarsen y generar dinámicas propiamente desde los circuitos culturales y desde los circuitos comunitarios"

"Queremos que lxs niñxs de la comunidad puedan acceder al espacio y puedan hacer uso de él, con la tranquilidad que implica gestionar unos juegos que sean interesantes, autoconstruidos y generados de un proceso colectivo de creación"

Cápsula 2

"llegamos a la reflexión, de que no es solo el hecho de sembrar un árbol, sino que sembrar un árbol exige el compromiso de cuidarlo y una de las maneras de cuidarlo es aplicándole abonito".

"Estamos haciendo un abono que tiene un alto contenido de porosidad, que permite absorber mucha humedad, para que los árboles no sufran tanto en climas muy agrestes, como en el verano tan fuerte que acaba de pasar"

"Les explicamos cómo funciona la alimentación de los árboles, porque muchas veces en los colegios, le enseñan a lxs niñxs y nos enseñaron que los árboles sólo necesitan agua, sol y tierra, en realidad es muchísimo más que eso, son todas las relaciones químicas, biológicas y físicas que tiene un árbol para alimentarse, todos los minerales y la microbiología que hay en el suelo que hacen posible que los nutrientes estén disponible para los árboles"

Cápsula 3

"El circuito que estamos intentando armar de juego en manga libre, es un circuito más de movimiento del cuerpo, donde lxs chicxs puedan correr por toda la manga y tener distintos obstáculos y retos".

Cápsula 4

"Lo chevere de trabajar con niñxs es que se puede sembrar una semillita de que trabajar con pintura, color y cosas creativas es un mundo más que se puede explorar para interesarse en la vida"

También puedes consultar en https://archive.org/details/juguemosalamanga1

Video del proceso

Tenemos un video corto en el que puedes ver como juntas desarrollamos "juguemos a la manga" en #MangaLibre

La comunicación para nosotras es una gran red que teje mundos, realidades, posibilidades y condensa fuerzas. y debe ser llevada con la mítica de la acupuntura, tan precisa y potente, que concebirla es todo un arte. La comunicación nos contiene y los lenguajes nos crean, existimos a través de las palabras, la imágenes, los sonidos, las texturas, los colores, olores y formas.

Gracias a la inter-transdisciplinariedad la comunicación va más allá del mero hecho de enviar y recibir mensajes, es transversal a todas las acciones que desarrollamos, nos interrelaciona siendo la resonancia que motiva la acción colectiva.

Entrevista a Daniel Álvarez, participante del Matineé, año 2019

¿ Qué es PLATOHEDRO ?

La Corporación Platohedro es una plataforma creativa colaborativa con sede en Medellín, Colombia. Desde el 2004 nos dedicamos a la creación y la experimentación artística, la investigación permanente de la cultura libre y la auto-formación. Estos procesos se guían por la búsqueda del bienestar común para todxs, basada en la filosofía del Buen Vivir y el Buen Conocer.

Lina y Alex, son las fundadoras de este proyecto que siempre está en continua transmutación. Gracias a su apuesta, construida desde las confianzas, los afectos y el amor, después de quince años de historia, resistencia y colectividad, hoy en 2019 somos 14 personas dándole toda la fuerza y vitalidad a esta apuesta de vida y de transformación. Nos motivan los procesos donde nos juntamos con muchas otras personas, nos arriesgamos a crear posibilidades de bienestares comunitarios y a dislocar formatos de creación tradicionales, creemos en los territorios, en el arte, en la comunicación, en las tecnologías, en lxs niñxs, lxs adolescentes, lxs jóvenes, los no tan jóvenes, lxs sabixs, lxs brujxs, los saberes ancestrales, lxs animales y las plantas, los parches, y lxs colectivxs pues todxs ellxs son nuestrxs cómplices para continuar sembrando rebeldía, afectos y escenarios menos violentos y más dignos.

¿Cómo llegaron A #MangaLibre?

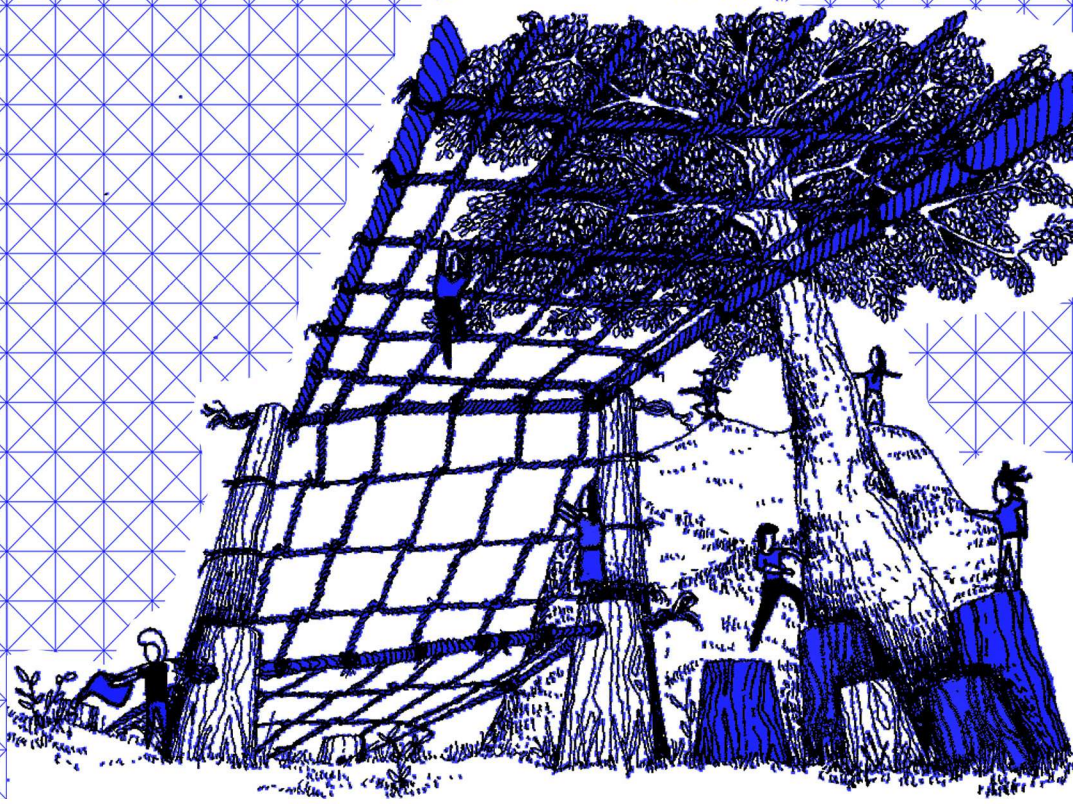
Platohedro no llega a la manga, la manga, por una suerte de azar, causalidad e intención, llega a nosotrxs. Se nos parcha en frente y nos invita a no quedarnos quietxs, a incomodarnos, a inventarnos estrategias para su cuidado, sus dinámicas, sus relaciones y su transformación. Nos impulsó a buscar otrxs con las que juntarnos y vivenciar este reto continuo.

¿Por qué decidieron camellarle a #MangaLibre?

No podíamos ignorar la manga, no podíamos observar pasivamente, no podíamos callar, no podíamos ser simples transeúntes. La manga nos atrajo y nos atrapó y como dice Oscarín, en manga hemos pasado por todo: topomagia, topofilia, topofobia, topofagia... Sin embargo, lo más revelador es que cada reto ha sido y es un reto distinto.

Capítulo 2

PROYECTO NN
La experimentación colectiva



¿Qué hemos aprendido? #MangaLibre como laboratorio de experimentación colectiva.

En estos años de experiencia en #MangaLibre hemos tenido que aprender de las condiciones para conformar una comunidad dispuesta a hacer en común.

Recordamos la huerta como uno de los pilotos de acción colectiva. Desde ese día en el que se invitó a los cuchos de Santa Helena, se vio el carácter intergeneracional e interdisciplinar que se le quiere inyectar a este proyecto. Armados con azadones, palas, picas y barras, nos enseñaron lo moldeable y noble que es la tierra, y como ésta permite abrir huecos para sembrar posibilidades y experimentos. Después de la huerta, visto en retrospectiva, todas las construcciones experimentales nos han dejado mucho, a partir del aprender haciendo: a sembrar, a abonar, a cosechar, a soldar, a echar mezcla, a hacer un replanteo, a errar y seguir...

El tiempo es implacable con el error. Inicialmente, hicimos todos los experimentos con nuestras manos, un poco motivados por la forma y el quehacer explicado en Todo por la Praxis. Diego Peris nos mostró que era posible hacer con nuestras manos mientras aprendíamos en el proceso (2015). De ahí surgieron las escaleras (2016), la banquita de bloques (2016), la reja de la huerta (2016-2017). Fueron pequeños proyectos en los que aprendíamos mientras hacíamos con nuestras manos. Sí, las escaleras nos quedaron "complicaditas", no sabíamos bien cómo hacerlas y nos equivocamos: erramos pero aprendimos. Algo hacía falta en esas formas del aprendizaje experimental, del Hazlo Tú Mismo: maestros; los cuchos de Santa Elena y Diego lo habían sido.

Fue entonces cuando se integraron las ganas de aprender haciendo y la #MangaLibre como laboratorio de experimentación colectiva, con un propósito pedagógico consciente. Tanto el proyecto Fábrica de lúdicas colectivas (2018) como Juguemos a la manga (2019), gestionados y coordinados por las corporaciones Platohedro y Proyecto NN, se han convertido en una posibilidad para encontrarnos, en un mismo escenario, con otras disciplinas, saberes, personas, ideas, prácticas; para expandir los horizontes hacia otras áreas del conocimiento, dejarnos permear, llenar, ensuciar de otros. La naturaleza de estos proyectos ha sido la colaboración. Con este pretexto hemos ido convocando a las amistades que tienen otros conocimientos, otros intereses, para ver si su práctica puede desplegarse en los metros cuadrados del parque comunitario. Hemos creído que en la experimentación, en el errar, está la construcción de comunidad. Nos hemos nutrido todos de otras metodologías de creación, la manga se ha llenado de otras energías. Así han llegado los maestros.

Letrero en la #MangaLibre, año 2019

El aprendizaje llega por la transferencia de conocimientos, y la enseñanza es un proceso netamente comunicativo. Podemos intentar hacer sin tener la experiencia, pues ésta se adquiere en la medida en que se hace; así se habían entendido las metodologías de Hazlo Tú Mismo. Sin embargo, éste es un camino pedregoso y hay que tener nervios de acero para asimilar el fracaso (aunque siempre se puede llamar a un amigo). En 2018, para el proyecto de Fábrica de lúdicas colectivas, se sumaron Exploratorio, Deúniti, La madriguera, Ruta 4, Sintropía y Unloquer; pedimos ayuda y entonces llegó el maestro: Peineto. Con todos ellos asumimos la ejecución del sistema de riego (2018), la máquina inútil o "Ciclótropo" (2018), la montaña rusa de canicas (2018), las basureras (2018)... La ejecución estuvo mucho mejor, aunque son proyectos a los que hemos tenido que volver persistentemente. El tiempo es blando para la experimentación.

Después de la inyección de energía del 2018, y tras unos meses de uso de los dispositivos, tuvimos que enfrentarnos al fenómeno del vandalismo. Nos tocó presenciar cómo, de manera sistemática, algunas piezas de esos rompecabezas que

nos demoramos en diseñar y construir iban siendo robadas: la tapa del tanque recolector de agua, el bajante de pvc, las basureras, los perfiles que guiaban las canicas...

Estos robos son la prueba manifiesta de que el espacio público es tierra de nadie. Para hacerle contrapeso a esa idea, hemos trabajado no solo en la conformación de una comunidad que hace, sino también en convertir la idea de lo público en la idea de lo común. Esto implica tomarle la temperatura a la ciudad, medirnos con el centro de Medellín y enfrentarnos al vandalismo, el robo y las actividades ilegales sobre las que el urbanismo no tiene control, y, aun así, montarse en la película de una resistencia disruptiva a partir de la práctica. De la Manguita hemos aprendido que para reconfigurar un uso del espacio público se requiere una idea que pueda manifestarse materialmente en los artefactos que se instalan allí: si lo que queremos es pasar de una manga que es botadero de basuras, plaza de vicio o baño público, hay que sembrar otras ideas, experimentar con el uso.

Pensamos que la academia tiene que salirse de las aulas de clase y entender los fenómenos urbanos por lo que son, las realidades a las que se enfrentan las comunidades, para así poder pensar en otras posibilidades, en otras formas de hacer. La ciudad tiene que

Niños del Matineé durante un taller de siembra en la #MangaLibre, año 2019

ser campo para el ensayo y el error. En Proyecto NN, ejercicios como el de la Manguita nos ha dejado un sistema de herramientas y tácticas de apropiación, y un paquete de insumos y experiencias aplicables en la construcción de espacios comunitarios. No prometemos con ellos soluciones definitivas, ni mucho menos, pero la práctica nos ha permitido experimentar con esta "disrupción", con esa reconfiguración de las dinámicas y usos del espacio público. Hay que ser muy persistentes: ese es el ejercicio de lo comunitario.

Parados sobre la terquedad, mientras analizábamos qué fue lo que pasó y cómo podemos hacerlo mejor, nos planteamos la posibilidad de cambiar el material metálico (bastante atractivo para la venta y la compra) por madera. Y pensamos: ¡Hagamos de la Manga un circuito de juegos para niñxs! Ya en 2018 habíamos empezado con esa tarea.

Así que decidimos continuar con el esfuerzo colaborativo por la reconfiguración de este espacio. Y escribimos nuevamente un proyecto para acceder a los estímulos de la Secretaría de Cultura, de modo que pudiéramos ejecutar una... ¿segunda fase? Entonces resultó ganador el proyecto Juguemos a la manga: fábrica de lúdicas colectivas (2019), al que se sumaron Deúniti, Sintropía, Platohedro y Proyecto NN, con la participación constante de los niñxs del Matineé (programa de Platohedro).

Que los niñxs estén dispuestos para la construcción y configuración del espacio es de gran importancia. En principio, porque queremos que la apropiación del espacio suceda con los niñxs: ellxs son y serán los protagonistas de ese cambio de uso; además, son parte activa de los procesos que planteamos para la construcción del espacio, pues como proyecto pedagógico tiene el carácter de aquello que nos enseñaron los maestros al inicio del proyecto: que es posible apropiarse de las herramientas y construir con mucha motivación en un espacio que es nuestro; que esa especie de colonización urbana o de juego en el que clavamos la bandera y llamamos "base" a la Manguita constituye una apropiación ciudadana; que esta Manga tiene dolientes, que no es tierra de nadie, que es tierra de aquellos que la hemos trabajado. Porque, además, si un niñx toma la herramienta para aprender a hacer un abono, a construir su propio juego o a identificar las plantas del lugar, entiende que ese espacio es suyo. Por eso esperamos que ellxs sean quienes cuiden del parque comunitario.

Aunque en 2018 los juegos habían sido una máquina inútil (como lo llamaron los integrantes de Ruta 4 Arquitectura) que generó incertidumbre por ser un aparato de funcionamiento complejo, eventualmente trajo mucha alegría a lxs niñxs que entendieron su funcionamiento. Para 2019 queríamos hacer algo menos complejo en términos funcionales: un circuito de juegos que tuviese como factor principal el movimiento del cuerpo,

para saltar, correr, treparse o hacer equilibrio. Para eso hicimos un sistema de tronquitos y una estructura para tejer una malla, construidos con estacones de madera inmunizada; así esperamos hacerle contrapeso al vandalismo y, además, motivar entre lxs niñxs un juego de movimiento más libre, menos condicionado por el artefacto instalado.

De igual manera, nos preguntamos: ¿cómo se juega en la ciudad? Mientras intentábamos responder, se nos atravesó un interés de las chicas de Sintropía: ¿qué podemos hacer para cuidar los árboles urbanos? Bueno, con lxs niñxs hicimos abonos, identificamos los árboles, hicimos herbarios y dibujamos las hojas de las plantas: otra forma de aprender jugando. Con los pintores y muralistas de Deúniti, le dimos un toque comunicativo a todo el parque. Si, como decíamos, la enseñanza está en la comunicación, entonces teníamos que lograr que el parque nos hablara, nos invitara a la participación, a la apropiación, al cuidado, a la cercanía y a la confianza; que la señalética nos indicara algo sobre el uso: "Mangalibre es de todxs", "Recoge tu basura", "Ven a sembrar", "Huerta comunitaria", "Salta sin parar"... Además, pintamos una cebra de colores postmoderna entre la casa de Platohedro y la Manguita, pues aunque esta vía no es principal, el tráfico allí es bastante vertiginoso, lo que hace peligroso para lxs niñxs el cruce hacia el parque.

Entre los colectivos que participamos hicimos algunas intervenciones que resultan interdisciplinarias desde un punto de vista artístico: se cruzaron las técnicas de construcción, el tejido y el diseño objetual con el muralismo, la agroecología, el dibujo, la botánica urbana y el audiovisual. Durante el proceso, todos los que participamos como una comunidad que hace y construye su espacio estuvimos en actitud de aprender del otrx y, a su vez, desaprender lo de cada unx para estar dispuestx a la escucha. Una propuesta de tipo interdisciplinar requiere de ambas cosas, pues supone que en la integralidad hay una apuesta por el trabajo colectivo coordinado y casi coreográfico.

Tanto en el "aprender" como en el "desaprender" nos hemos encontrado; esa es la motivación para colonizar espacios que están condicionados por los conflictos urbanos, para desarrollar materialmente entre muchos, con muchas manos, propuestas que tienen que ver con las habilidades comunes, las acciones colectivas y los saberes comunitarios, y espacios donde podamos experimentar con el ser de los ciudadanos, quizás menos "expectantes", quizás más "participantes".

La manga ha sido un laboratorio de acciones continuadas con variaciones en sus participantes, en sus gestores, en sus constructores, han pasado muchas manos por la producción de este parque comunitario. Junto con Platohedro hemos escrito proyectos en estos dos últimos años para presentar a las becas de secretaría de cultura, proyectos de las líneas colaborativas.

Proyecto NN ha participado de la #Mangalibre mientras cree que es posible construir espacio comunitario, el público podemos dejar que lo haga la institucionalidad con sus maneras detalladas y milimétricas. El espacio común se hace en comunidad. La Manga nos ha permitido cuestionarnos por la manera en que queremos realizar nuestra práctica, buscando el lugar entre lo público y lo privado. Nuestro papel ha sido el de los gestores y coordinadores del trabajo, así sea una fiesta ésta necesita de un plan, lxs NN's hemos estado ahí para proponer la disposición del parque, para proponer estéticas colectivas que representen las identidades locales aferentes al espacio, esto lo hemos hecho desde el diseño y la construcción, así como lo dicta nuestra formación de arquitectxs.

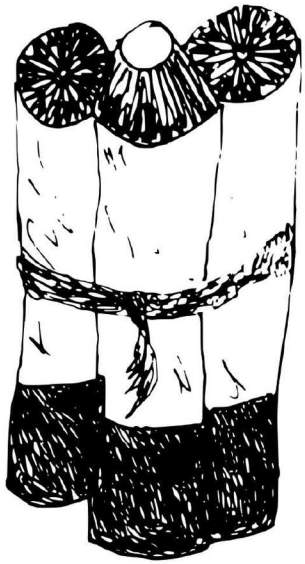
La Manga continuará siendo (esperamos esto) un espacio para tejer redes vecinales, para constituir comunidad de hacedores que estén o no en cercanía con éste parque. Hemos participado de la comunidad constituida a su alrededor y creemos que con o sin nosotros se puede continuar un proceso de gestión material y programática del espacio.

Construcción de los juegos infantiles durante "juguemos a la manga" , año 2019

Los tronquitos ¡salta sin parar!

MATERIALES:

- Estacones de madera de distintas alturas.
- Hilo o cabuya.
- Estacas.
- Brea.
- Concreto: Cemento, arena y triturado.
- Arena.



HERRAMIENTAS:

- Sierra circular de mano.
- Flexómetro.
- Barras, palas y carretilla.
- Mezcladora o concretadora.
- Brocha gorda.
- Disolvente.

PROCEDIMIENTO:

|. Marcación con hilos y estacas (replanteo).
2. Excavación (30 cm de profundidad).
3. Romper escombros subterráneos.
4. Corte de estacones a: 85, 75, 65 y 55 cm.
5. Agruparlos en trios, amarrar con hilo.
6. Aplicar arena de nivelación
7. Aplicar Brea para impermeabilizar (30cm de altura desde la base).
8. Ordenar y disponer los troncos según el diseño.
9. Mezclar concreto y verter en el hueco.

La Malla
¡trepa como araña!

MATERIALES:

- Estacones de madera, alturas según diseño
- Hilo o cabuya
- Estacas
- Brea
- Concreto: Cemento, arena y triturado. Arena
- Malla tejida artesanalmente.

HERRAMIENTAS:

- Sierra circular de mano.
- Flexómetro.
- Barras, palas y carretilla.
- Mezcladora o concretadora.
- Nivel de manguera
- Brocha gorda.
- Disolvente.

PROCEDIMIENTO:

1. Marcación con hilos y estacas (replanteo).
2. Excavación de base de los postes (40 cm de profundidad).
3. Corte de estacones armando 3 marcos con 3 pendientes, en pares de: 1.15 m, 1.45 m, 1.45m, 1,15m
4. Aplicar Brea para impermeabilizar los verticales (40cm de altura desde la base).
5. Mezclar concreto y verter cada una de las bases.
6. Cortar estacones horizontales.
7. Armar marcos sobre los postes verticales.
8. Avellanar y fijar con tornillos.
9. Tejer malla artesanal.

¿ Qué es PROYECTO NN?

La Corporación Proyecto NN es una entidad sin ánimo de lucro con interés en los procesos colaborativos y economías cooperativas. Desde el año 2011 operamos en Medellín como una plataforma de trabajo en los ámbitos de la arquitectura, el diseño y la circulación cultural buscando proponer posturas y acciones críticas sobre los problemas del espacio y la ciudad. Diseñamos, espacios, mobiliario y experiencias mediante metodologías de creación colaborativa donde se vinculan distintxs actores para enriquecer los proyectos de miradas y saberes diferentes.

Afrontamos cada proyecto como una oportunidad para trabajar con otrxs y ofrecer diseños enriquecidos con belleza y funcionalidad a la medida. Buscamos transformar relaciones entre los espacios, objetos y las personas para hacerlas partícipes de la toma de decisiones sobre su entorno, generando espacios de encuentro y conversación. Desde nuestra sede, la Casa NN, ubicada en el centro de Medellín aportamos a la idea de una red de espacios de circulación cultural de escala barrial.

El estado de la arquitectura hoy nos permite trabajar en diversos formatos, distintas escalas y niveles de complejidad en donde la disciplina actúa como articuladora de otros saberes y se ponen en función de la producción del espacio. Creemos que el proceso es igual de importante al resultado y en el poder de la colaboración para cambiar las maneras en las que nos relacionamos con los lugares que habitamos.

¿Cómo llegaron a #MangaLibre?

Por afectos, por la amistad y el deseo de encontrar un proyecto o un espacio que nos permitiera trabajar juntxs. Las primeras ideas de trabajar en la manga se dieron en conversaciones con lxs chicxs de plato mientras parchábamos. Estaba la intención de hacer un parque pero lo primero fue la huerta: esa vez estuvimos con unos chuchxs que invitaron y estuvimos abriendo huecos, poniendo unos palos cualquiera para montar una poli sombra.

Se fueron haciendo cositas pequeñas pero llegó el MDE15 y Plato nos invitó como residentes locales. Platohedro era una de las casas anfitrionas del

evento e invitaron a otro colectivo internacional llamado Todo por la praxis. Juntxs diseñamos lo que llamamos el punto de encuentro porque intuíamos que #MangaLibre iba a ser un proyecto de largo alcance y que iba a permitir que trabajemos juntxs por mucho tiempo e ir construyendo nuestra relación de afectos y colaboración, entonces era importante tener un espacio que convocara, un acopio en donde nos pudiéramos soltar, presentar, mejor dicho, tener un lugar a dónde llegar, un espacio de apropiación, nuestro y para todxs.

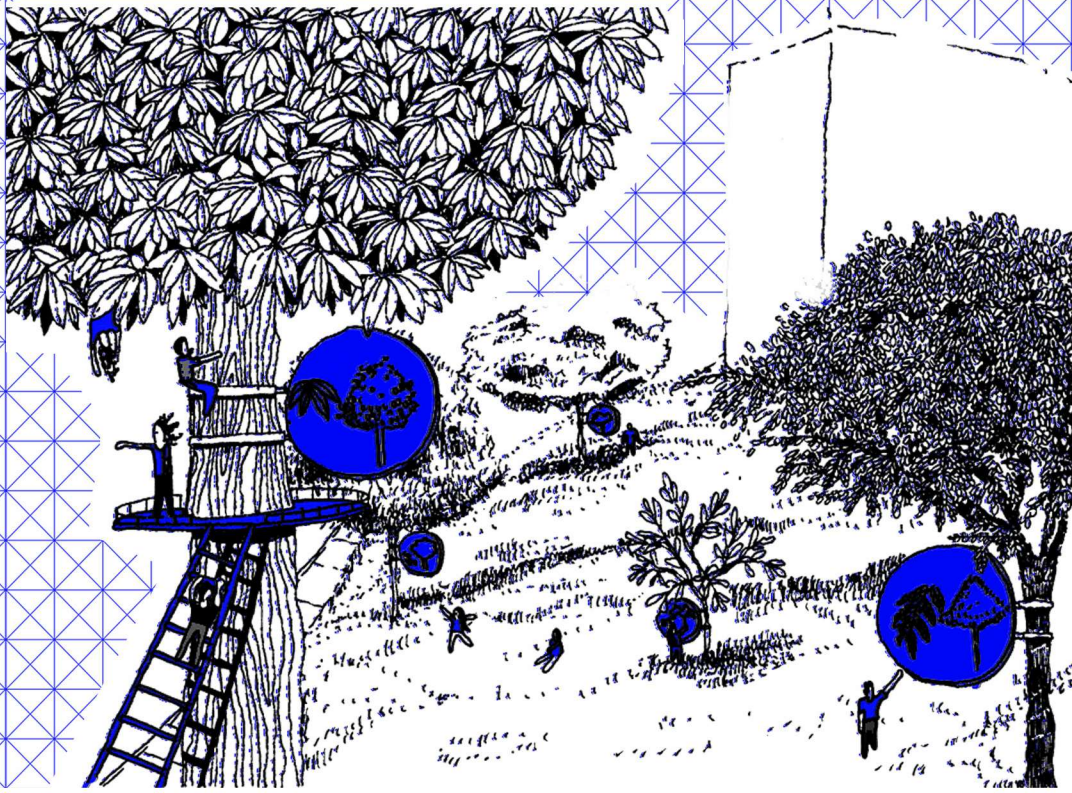
¿Por qué decidieron camellarle a #MangaLibre?

La primera banderita contundente fue la huerta que se fue fortaleciendo con el tiempo y de la que participamos de manera muy tangencial. Trabajar en #MangaLibre no fue algo planeado, fue un proceso orgánico de vincularnos desde el afecto con el espacio y con Platohedro, la necesidad de hacer con las manos y de relacionarnos con otrxs personas, con otrxs ámbitos del conocimiento. Más que abonar la manga, ella nos abona a nosotrxs pues hace posible que nos encontremos y aprendamos nuevas cosas siempre.

Ahora se ha vuelto constante estar en la manga, hacer cosas, pensar en siempre tenerla más bonita y también recibir los golpes y la frustración cuando se roban algo o cuando algo no funciona. Después de estar varios años en una relación amorosa con ella miramos hacia atrás y nos sentimos agradecidos, pues allí hay rastros de todo lo que somos y seremos: queremos tener el registro de los árboles, queremos documentar el presente para poder en el futuro tener toda la historia de este espacio y que otrxs puedan aprender de esta experiencia.

Capítulo 3

SINTROPÍA
Protección y asombro



Protección y asombro por árboles urbanos

La ciudad de Medellín y los diferentes municipios que están a su alrededor, comprenden un conjunto de hábitats atravesados por un cauce (o varios), donde los espacios intervenidos con autopistas, edificios, fábricas y todas las formas de construcción de la mano del ser humano han reducido en su gran mayoría la condición natural de este valle. Como todo centro urbano, este demanda grandes recursos para las necesidades básicas de los que allí habitan (agua, aire, alimento), y esta ciudad ha tenido estos recursos en muy buenas proporciones de manera constante si se compara con otras ciudades del mundo.

Si miramos cómo está relacionado este valle con lo que está a sus afueras, unx se da cuenta de las grandes riquezas en ecosistemas que allí reposan: todo esto hace que podamos gozar de las aguas, estas llegan desde el Páramo de Santa Inés; gozamos también de la regulación térmica que genera el Páramo de las Baldías y sin el cual seríamos una ciudad con millones de habitantes y 37 grados de temperatura; las reservas del Romeral, la Romera y el Santuario de Fauna y Flora Silvestre del Alto de San Miguel conforman los afluentes de agua que más abajo llamaremos Río Aburrá o "Medellín" y la lista la podríamos continuar de manera extensa.

Como ciudad hemos comprometido de distintas maneras la estabilidad de estos ecosistemas que nos brindan la posibilidad de seguir habitando este valle, generando problemas tanto dentro como fuera de la misma: estamos consumiendo los recursos provenientes de otras partes, pero en el entorno urbano no se generan recursos ni tampoco se reintegran. Al observar este valle se obtiene la sensación de que en años pasados fue una región de una gran armonía natural: antes de que el río se canalizara tenía ciénagas y estanques por la zona del Estadio y Laureles, tenía grandes bosques y conexiones hídricas desde Caldas hasta Barbosa y desde el corregimiento de Santa Elena hasta Palmitas.

En el Valle de Aburrá y Medellín se cuenta con diferentes tipos de ecosistemas: el Páramo a los 3.120 m.s.n.m en Las Baldías, el bosque húmedo y bosque de niebla en San Miguel (Caldas) o el bosque montano bajo y premontano en el Cerro del Quitasol. Singularmente en todo ecosistema existe una estructura que materializa todos los valores naturales: los bosques, compuestos de miles y miles de diferentes tipos de especies de árboles y vegetación. De esta gran riqueza en ecosistemas que existió en este valle ya queda poco, las grandes construcciones demandan gran cantidad de madera que dejaron en peligro a muchas especies, por ejemplo, para hacer las vigas utilizadas en las dormideras[1] del ferrocarril se cortaron muchos árboles en el municipio de Envigado, tomando de allí su nombre.

1. Tablas de madera de Roble (Quercus humboldtii Bonpl) para los rieles.

En la actualidad se siembran en la ciudad muchos tipos de árboles y arbustos con la intención de recibir de estos las ayudas que tanto se necesitan para capturar CO2 y regular el clima: en el Cerro Quitasol se han sembrado cientos de árboles resistentes al fuego como el gualanday, los guayacanes amarillos, los balsos, los arrayanes y los aguacatillos. Sin embargo, esta siembra representa 165 de las 2.597 hectáreas del Cerro que cada año sufre inmensos incendios en las épocas secas. Para lograr un impacto positivo real deberíamos sembrar alrededor de otros 700.000 árboles en la ciudad, ya que tenemos una gran deuda por la cantidad de emisiones y la contaminación que generamos.

Como habitantes de esta ciudad estamos acabando con las pocas zonas disponibles para hacer arborizaciones y aún no se comprende que unos pocos árboles sembrados de forma dispersa no ayudan mucho pues desconocemos la cantidad de interconexiones vitales que tienen los bosques y que los recursos que estos nos brindan parecen ser más finitos que renovables.
Si pudiéramos evitar la deforestación en el Amazonas o en el Chocó, realmente estaríamos ayudando a la conservación del planeta y la naturaleza, pero en la ciudad de Medellín no existen ya bosques tan grandes, en cambio, se cuentan con algunas áreas protegidas urbanas donde están la mayor cantidad de árboles: El Cerro el Volador, El Cerro Nutibara, Piamonte, La Asomadera y otras áreas que aún no están declaradas. El 95% de los habitantes de Antioquia están aglomerados en el suelo urbano de Medellín y los municipios aledaños como Envigado, Sabaneta o Bello: este es un gran problema y se ve reflejado en la gran desproporción de la áreas arborizadas en relación con el suelo urbano.

Con este panorama entendemos que las acciones personales y colectivas pueden aportar en la mitigación de los problemas ambientales de la ciudad. Más que intentar reducir la deforestación en otros lugares del planeta aportamos a la iniciativa colectiva de proteger y sembrar árboles en un pequeño espacio: "Manga Libre". Este es un proceso comunitario en pleno centro de la ciudad, donde cuidamos árboles y otras plantas de diferentes especies, incluso algunas en peligro crítico de extinción como el Ébano (Caesalpinia ebano). Desde aquí llamamos a conocer estos árboles y la importancia de los ecosistemas, partiendo de tenerlos de vecinxs y aprovechando la posibilidad de poder relacionarnos con un entorno natural en la ciudad, pensando que en algunos años podrán crecer en un espacio comunitario con acciones reales de mucha importancia: abrir un espacio para la reflexión de nuestros hábitos destructivos y el lugar para sentir asombro por los bosques.

Planeta tierra, Manga Libre.

ciudades enlatadas...
miradas infinitas...

Danilo

La agricultura ha sido un tema fundamental dentro de los módulos que Manga Libre ha adoptado, desde allí hemos procurado aportar como Sintropía.

Esta vez creemos que más allá de hacer ejercicios de siembra, es necesario entender que como seres vivos, las plantas en general, necesitan de cuidados que permitan que su desarrollo sea digno. Los árboles en especial, están un poco olvidados en la ciudad, se suele pensar que sólo la cantidad de ellos es un factor importante, pero su condición se deja a un lado. Queremos que lxs niñxs y las personas cercanas a Manga Libre los conozcan, sepan cuál es su nombre, cómo lo pueden cuidar, conocer si son frutales, nativos, invasores, si están en vía de extinción, qué impacto ecosistémico cumplen; conocer algo nos permite tener inquietudes, tener cariño y sentido de pertenencia hacia ello.

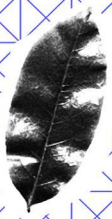
Rechazamos el trato que las administraciones públicas le dan a la flora de la ciudad, no son sólo objetos ornamentales. La complejidad del cambio climático, el estado del aire, la relación que tiene con terceros, crea un efecto en ella que debe ser investigado y tratado, por el bien de la biodiversidad que aún sobrevive dentro del Valle de Áburra. Es importante no ignorar el contexto.

Teniendo en cuenta lo anterior, buscamos a partir de la creación de un potente abono y el comienzo de un herbario, alejarnos de una visión antropocéntrica y hacernos preguntas.

Niños del Matineé abonando los árboles de la #MangaLibre, año 2019

Identificación de árboles #MangaLibre 2019

Leucaena
Leucaena leucocephala



Guabana
Anona muricata

Noro
Birsonima spicata

Velita
Sena Raticulata

Ébano
Caesalpina Ebano

Guayacán Amarillo
Handrohanthus Chrysanthus

Guayacán rosado
Tabebuia Rosea

Mamoncillo
Melicoccus Bijugatas

Acasia Amarilla
Caesalpinia Pluvosa

Mango
Mangifera Indica

Guayaba
Zyzygium Malaccense

Urapan
Flaxinus Chinesis

Pino libro
Platy cladus onentalis

Almendra
Teuminalia catappa

#	Familia	Nombre Botánico	Nombre Común	cantidad de individuos	Ejemlar en Herbario	Servicios ecosistemicos
1	Myrtaceae	Psidium guajaba	Guayaba amarilla	2	x	Arból frutal nativo de América, sus frutos son alimento de aves como azulejos y tángaras
26	Bignoniace-ae	Tabeubia rosea	Guayacan rosado	1	x	Esta especie está amenazada y sirve de hábitat para la fauna
3	Anacardia-ceae	Mangífera indica	Mango	3	x	Sus frutos y flores son alimento de murciélagos
4	Rutaceae	Citrus sp	Limón	3		Sus flores son visitadas por insectos polinizadores
25	Fabaceae	Caesalpi-na ebano	Ébano	1	x	Especie amenazada en peligro de extinción de gran importancia forestal.
6	Combrata-ceae	Terminalia catappa	Almendro	1	x	La densa copa de este árbol proporciona sombra y regulación térmica
7	Solanaceae	Cestrum nocturnum	Jazmín de noche	2		Sus flores son alimento de murciélagos nectarívoros
8	Pinaceae	Pinus patula	Pino pátula	1		Regulación térmica y captura de CO2
9	Musaceae	Musa x paradisi-aca	Plátano	1		Sus flores atraen colibríes como la amazilia colirufa
10	Oleáceas	Fraxinus chinensis	Urapán	1	x	Regulación térmica y captura de CO2
11	Cupressa-ceae	Platy-cladus orientalis	Pino libro	1	x	Regulación térmica y captura de CO2
12	Bignoniace-ae	Handro-anthus chrysantha	Guayacan amarillo	1	x	Atrae aves como el colibrí Amazilia Colirruf

“Los árboles de la manga son todos muy jóvenes, son árboles niñxs, es bonito pensar que este espacio puede ser para jugar y para que lxs niñxs vecinxs disfruten de un parque urbano en el centro de la ciudad”

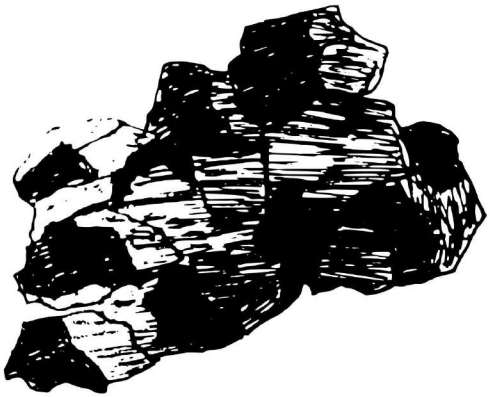
Niños del Matineé observando la vegetación en la #MangaLibre, año 2019

Observación de una flor en la #MangaLibre, año 2019

#	Familia	Nombre Botánico	Nombre Común	cantidad de individuos	Ejemlar en Herbario	Servicios ecosistemicos
13	Vervenaceae	Adonis	Duranta variegada	2		Atrae poinizadores como la apis mellifera
14	Asfodeláceas	Bougain-villea spp	Curazao	1		El néctar de sus flores atrae colibríes
15	Acanthaceae	Trichan-thera gigantea	Quiebra-barrigo	?		?
16	Malpighia-ceae	Byrsonima spicata	Noro	1	x	Su fruto es muy apetecido por muchas especies de aves
17	Malpighia-ceae	Buchosa armeniaca	Ciruela	2		Su fruto es muy apeteci-do por muchas especies de aves
18	Sapinda-ceae	Meli-coccus bijugatus	Mamoncillo	1	x	Atrae aves, como petirojos y canarios costeños
19	Lauraceae	Persea americana	Aguacate	2		Sus frutos son alimentos para ardillas y sisirís y canario costeño
20	Fabaceae	Cae-salpinia pluviosa	Acacia amarilla	1	x	Alimento para la fauna
21	Fabaceae	Calliandra sp	Carbonero	?		Sus flores son alimento para el colibrí Amazilia Colirrufa
22	Fabacea	Leucaena leuco-cephala	Leucaena	1	x	Sus hojas capturan grandes de CO2. Los sirirís tomas sus hojas para fabricar sus nidos
23	Annonaceae	Anona mu-ricata L.	GuanÁba-na	1	x	Es un árbol frutal nativo de América
24	Fabaceae	Senna alata	Velita	3	x	Sus flores amarillas sirven de alimento a aves y polinizadores y retiene la humedad en el suelo

¡CARIÑITOS PARA LA MANGA!
A-BONITOS Y PODAS

El abono orgánico sirve para tener el suelo rico en microorganismos y así sembrar los árboles y darles mucha humedad. Aquí compartimos las recetas utilizadas para que hagas tu propio abono:



1. CARBÓN:

Cantidad necesaria:
3 bultos de 60 kilos

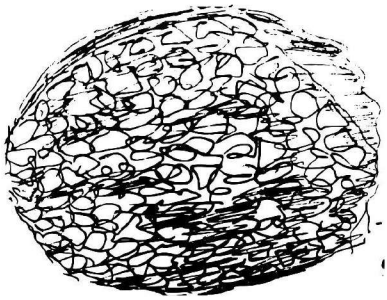
- El carbono es el material principal que tiene la tierra
- Posee muchos minerales
- Lugar ideal para microorganismos
- Absorbe humedad
- Recoge polución.

Hay que triturarlo para que pueda absorber mejor la humedad.

2. CHAMPIÑONAZA:

Cantidad necesaria:
5 bultos de 50 kilos

- Residuo de champiñón descompuesto
- Absorbe nutrientes
- Buena humedad
- Alto contenido en nitrógeno
- Rica en microorganismos



3. SALVADO DE TRIGO

Cantidad necesaria:
1 bulto de 40 kilos

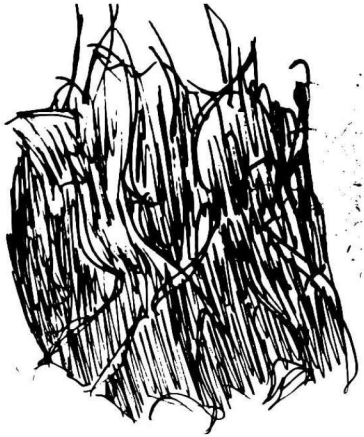
- Subproducto del trigo
- Proporciona carbohidratos para los microorganismos
- Es un alimento rápido que beneficia a la planta alimentando a los microorganismos lo cual hace que se produzcan encimas (azúcares) para la planta.

4. SUSTRATO DE COCO:

Cantidad necesaria:
1 bulto de 50 kilos

- Debido a que es esponjoso, ayuda a que el carbono absorba 5 veces su humedad

¡Ahora sí, a llenarse de tierra!



Para movimientos de tierra de gran volumen

Para remover y eliminar parte de la tierra compactada

Para hacer hoyos en siembra directa y para los transplantes

Para nivelar el suelo después del laboreo

¿CÓMO USAR UNA PALA?

¡Clava una flecha!
¡Dale una patada!
¡Levanta como palanca!

¿ Qué es SINTROPÍA?

Sintropía es un colectivo que promueve la soberanía alimentaria impulsando y apoyando a las personas para la creación de sus propias huertas urbanas basadas en la agricultura orgánica.

Nos centramos en la necesidad de que el conocimiento sea libre y compartido, en los saberes y la transmisión del legado de nuestros ancestros campesinos/as y en la creencia de que nosotras mismas podemos generar nuestra medicina. Somos guardianas de un centro de semillas nativas y criollas, llamado La Caleta, con el fin de sembrarlas, compartirlas y reproducirlas. Transmitimos nuestros conocimientos por medio de talleres, también a través de la realización y distribución de fanzines y pósters que con dibujos e historias facilitan el aprendizaje desde el "hazlo tú misma". Nuestro objetivo es visibilizar las realidades del campo, con la intención de compartirlas y que la ciudad conozca la importante labor del cuidado de la tierra, que nos brinda lo más sagrado, los alimentos.

¿Cómo llegaron a #MangaLibre?

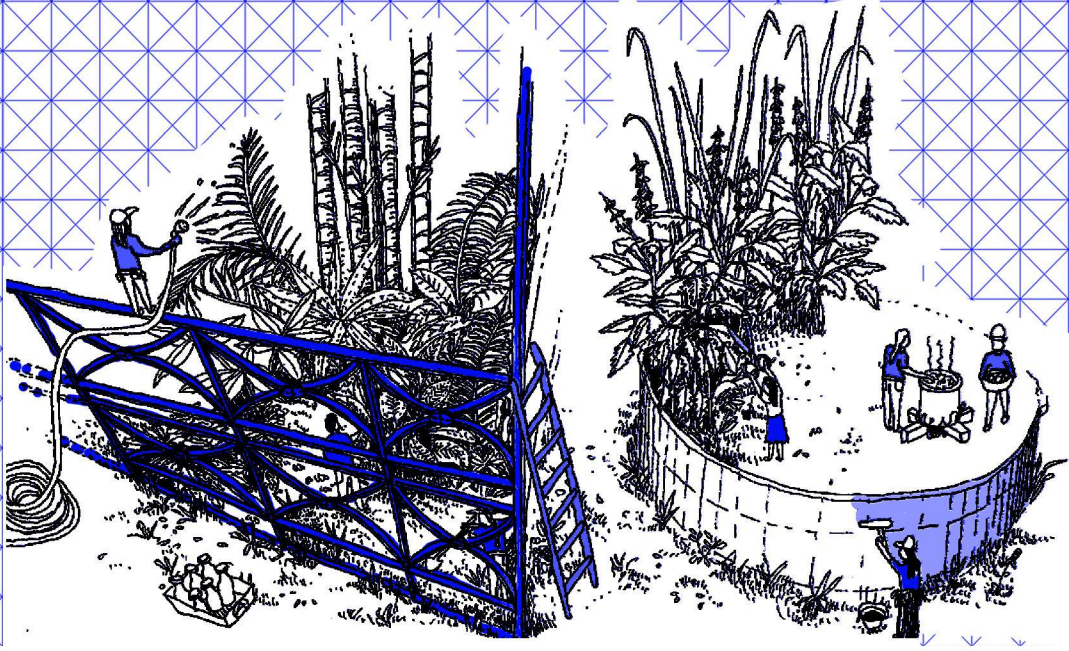
Las propuestas formativas nos acercaron al espacio. Con el tiempo, la afinidad temática, nos vinculó a Manga Libre de una manera muy afectiva. La cercanía con el equipo de Platohedro nos motivó para visualizar a manga como una oportunidad de experimentar prácticas que habíamos querido desarrollar, también, estudiar y parchar en la huerta, cuestionarnos cómo organizarnos desde lo comunitario, aprender a desaprender y aprender a compartir.

¿Por qué decidieron camellarle a #MangaLibre?

Empezamos a participar en el proyecto de Manga Libre porque trabajar y estudiar con amigxs nos motiva. Además, sentimos que es un laboratorio gigante en donde los pequeños movimientos alcanzan a tener un gran impacto. La intención de Sintropía de alentar a las personas a conocer la agricultura orgánica en la ciudad podría encontrar un lugar allí y activarse desde el hacer colectivo, el intercambio de semillas, pensar en cómo interactuar con el resto de seres que se relacionan con la huerta y con los árboles, son algunos procesos que queríamos hacer realidad.

Capítulo 4

DEÚNITI
Lo visual y lo gráfico



¿ Qué es DEÚNITI ?

Somos un grupo de amigos con un interés común por el arte callejero, la apropiación del espacio público y el acercamiento a la gente que lo habita. Llevamos más de trece años trabajando juntos y compartiendo espacios de trabajo. En nuestro taller, ubicado en Envigado, hemos hospedado propuestas de circulación artística propias y externas con el fin de compartir lo que nos gusta hacer. Comenzamos pintando por parche y con el tiempo esto se fue convirtiendo en nuestro quehacer. Hemos tenido la oportunidad de participar en múltiples proyectos colaborativos a nivel local e internacional. Nos interesa que lo que hacemos lo vea el transeúnte desprevenido sin necesidad de ir a buscarlo a un museo. Creemos que Medellín es una ciudad que se puede beneficiar mucho de las intervenciones artísticas que proponen diversas formas de habitar los espacios públicos ya que por su historia violenta han sido sustituidos por espacios privados, controlados y vigilados. Estamos convencidos de que habitar los espacios públicos es la forma en que estos pueden volverse menos peligrosos.

¿Cómo llegaron a #MangaLibre?

Nos conocíamos con la gente de Plato y con la de NN. Habíamos coincidido en algunos proyectos y en el 2018 nos invitaron a participar en la manga pues les pareció que nuestro trabajo podría aportar herramientas al proceso debido a nuestra experiencia haciendo murales con niñxs. El proyecto consistía en pintar el muro de la manga con los niñxs del matineé.

¿Por qué decidieron camellarle a #MangaLibre?

Por afinidad con las personas que nos invitaron pues nos mueve mucho trabajar con gente que les gusta lo que hace, que nos cae bien. Además porque el proyecto nos parece muy bacano, el proceso de Platohedro y NN con la manga ha sido interesante y al nosotros estar interesados en el trabajo en la calle creemos que es importante que más gente se vincule y se apropie y haga cosas en este tipo de espacios.

Pintando la cebra peatonal #MangaLibre, año 2019

Señaletica instalada durante el proyecto ¡ Juguemos a la manga ! , año 2019

Nosotros le ponemos color al parche: haremos los avisos con color y textura, le daremos toques artísticos al cruce peatonal, y pintaremos la piedra para darle color al espacio.

Quienes trabajamos aquí aportamos desde la diversidad de ideas y propuestas: la unión con otra gente y compartir lo permite.

En estos procesos siempre pasan cosas inesperadas.

Queremos que los avisos sean un poco más divertidos y con el paso peatonal podemos generar un cambio importante en la calle pues estamos viendo que la gente está empezando a disminuir la velocidad al verlo pintado ya que es una calle de un tránsito muy veloz. Hay mucho paso de la casa de plato hacia la manga y esperamos que con esa insinuación el cruce sea más seguro

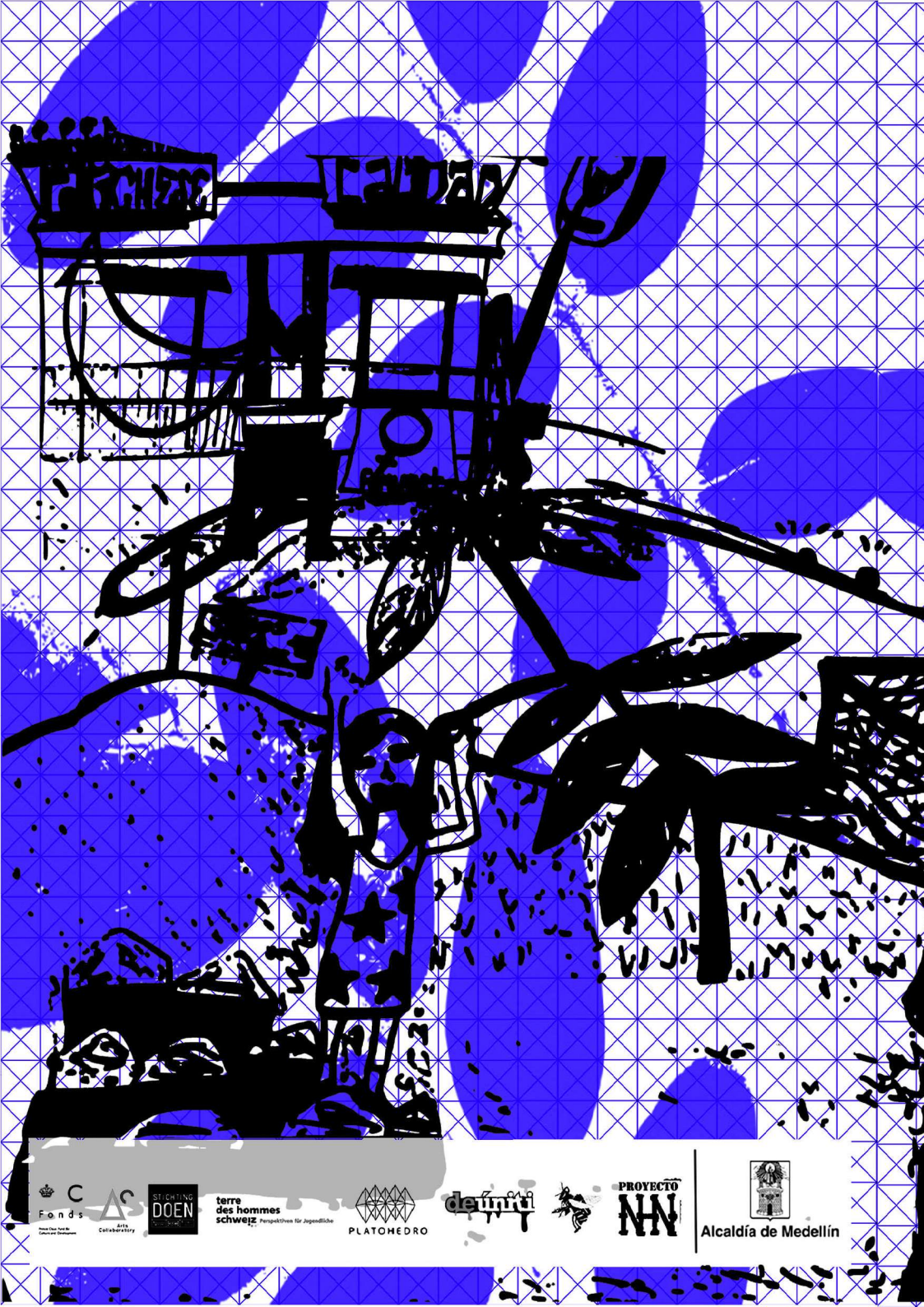
"Pensarse una pintura que sea para lxs niñxs y con la cuál ellos se sientan acogidxs, pensé en una fusión de animales"

¡Súbete a mi lomo ¡
Soy Alebrije una Mascota espiritual

A cargo de Fernando Montoya /Turbocolors

Taller de pintura con lxs niños del Matineé, año 2019

Intervención en un muro de la #MangaLibre, año 2019



Fonds

Arts Collaboratory

STICHTING DOEN

terre des hommes schweiz Perspektiven für Jugendliche

PLATOHEDRO

PROYECTO NN

Alcaldía de Medellín